



powered by Springlab

Spellenwaaier

SPRINGLOOP

Overzicht leerspellen

De spellen die perfect aansluiten op jouw onderwijs



Overzicht speelspellen

De spellen met een thema die een mooie aanvulling zijn



Creator spellen

Mis je spellen, download dan de 'Springloop Creator' en maak je eigen spellen!



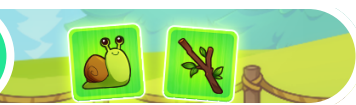
Instructiespel

Speel je voor het eerst of wil je je geheugen even opfrissen? Dit spel van ongeveer 5 minuten helpt je op weg!



Elk spel heeft een verhaallijn!

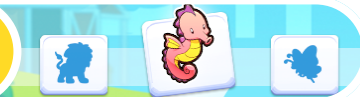
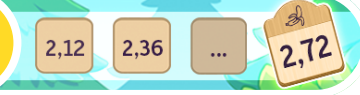
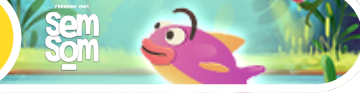
Overzicht Leren

Vakgebied	Domein	Speltitel	Geschied voor
 Nederlands	Lezen	Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe	Hakken Onderbouw 
			Plakken Onderbouw 
			Hakken en plakken Onderbouw 
			Klinkt als... beginklanken Onderbouw 
			Klinkt als... eindklanken Onderbouw 
			Kun jij het rijmen? Onderbouw 
			Zoek de letters Onderbouw 
	Begrippenlijst	Woordsoorten	Achter...eh... voorzetsels Middenbouw 
			Woordsoorten: werkwoorden Middenbouw 
			Woordsoorten: bijvoeglijk naamwoord Bovenbouw 

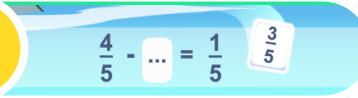
Overzicht Leren

Vakgebied	Domein		Speltitel	Geschiedt voor	
 Nederlands	Begrippenlijst	Woordsoorten	Woordsoorten: voltooid deelwoord	Bovenbouw	
		Stijl en betekenis	Woorden die spreken: spreekwoorden	Bovenbouw	
	Taalverzorging	Alfabetische spelling	Weetwoorden: f/v	Middenbouw	
		Logografische spelling	Weetwoorden: au/ou	Middenbouw	
			Weetwoorden: ei/ij	Middenbouw	
		Lexiaal-morfologische spelling	Woordsoorten: bijvoeglijk gebruikt voltooid deelwoord	Bovenbouw	
		Morfologische spelling	Werkwoordspelling tegenwoordige tijd	Bovenbouw	
			Werkwoordspelling verleden tijd	Bovenbouw	
			Werkwoordspelling voltooid deelwoord	Bovenbouw	
 Rekenen - wiskunde	Getalbegrip	Getallen	Zoek de getallen	Onderbouw	

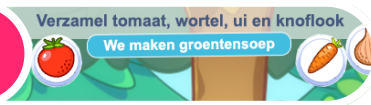
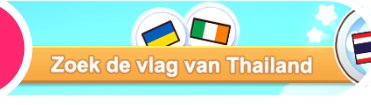
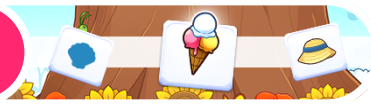
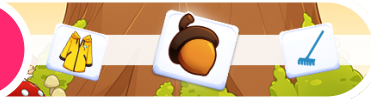
Overzicht Leren

Vakgebied	Domein	Speltitel	Geschikt voor
 Rekenen - wiskunde	Getalbegrip	Tellen met dieren	Onderbouw 
		Tellen met dieren	Middenbouw 
		Splisen t/m 10	Middenbouw 
		Breuken	Bovenbouw 
		Decimale getallen	Bovenbouw 
	Bewerkingen	Plussommen	Middenbouw 
		Plussommen t/m 10 en 20	Middenbouw 
		Minsommen	Middenbouw 
		Minsommen t/m 10 en 20	Middenbouw 
		Vermenigvuldigen en delen met hele getallen	Middenbouw 

Overzicht Leren

Vakgebied	Domein		Speltitel	Geschiedt voor	
 Rekenen - wiskunde	Bewerkingen	Vermenigvuldigen en delen met hele getallen	Keersommen	Middenbouw	
		Bewerkingen met breuken	Rekenen met gelijknamige breuken	Bovenbouw	
	Meten	Tijd	Klokkijken analoog	Middenbouw	
		Lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht	Meten is weten	Bovenbouw	
	Meetkunde	Opereren met vormen en figuren	Vormen	Onderbouw	

Overzicht Spelen

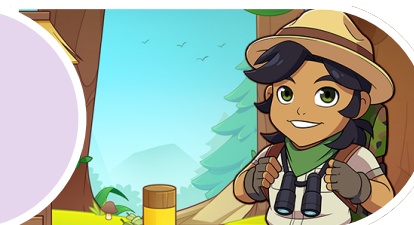
Thema	Speltitel	Geschikt voor	
 Dieren	Dierenavontuur	Onderbouw	
	Dierenexpert	Middenbouw	
 Trivia	Te gekke weetjes	Bovenbouw	
 Eten	Weet wat je eet	Onderbouw	
	Smikkelfeest	Middenbouw	
 Landen en vlaggen	Landen en vlaggen	Bovenbouw	
	Landen en vlaggen (moeilijk)	Bovenbouw	
 Seizoenen	Liefdevolle lente	Onderbouw	
	Zonnige zomer	Onderbouw	
	Heerlijke herfst	Onderbouw	

Overzicht Spelen

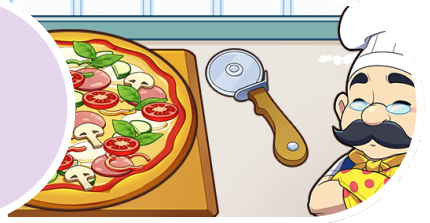
Thema	Speltitel	Geschikt voor	
 Seizoenen	Wilde winter	Onderbouw	
	Dieren in het Engels	Bovenbouw	
 Engels	Engelse woorden (makkelijk)	Bovenbouw	
	Engelse woorden (moeilijk)	Bovenbouw	
 Avontuur	Slot Spooksteyn	Middenbouw	
	Slot Spooksteyn	Bovenbouw	
	De laatste controle	Bovenbouw	
	Astronautentraining	Bovenbouw	

Overzicht Verhaallijnen

Verhaallijn	Beschrijving	Geschikt voor
De brandweer	Help Belle bij haar taken als brandweervrouw. Lukt het jou om iedereen op tijd te helpen?	Onderbouw
Bouwen met Bobby	Help bouwvakker Bobby bij het maken van de tofste bouwwerken. Lukt het jou om voor iedereen iets moois te bouwen?	Onderbouw
Pizza bezorgen	Help pizzabakker Mario met het bezorgen van de lekkerste pizza's. Lukt het jou om bij alle klanten op tijd een pizza te bezorgen?	Onderbouw
Natuurpark	De kinderen gaan met Noa de ranger naar natuurpark Spring om dieren te helpen. Ze helpen onder andere Karel de kogelvis, maar ook Tristan de tijger, Urla de uil.	Onderbouw
Semsom	Semsom heeft een oude schatkaart gevonden en gaat op avontuur naar de schat. Lukt het jou om met zo veel mogelijk vriendjes de schat te vinden?	Onderbouw



Overzicht Verhaallijnen

Verhaallijn	Beschrijving	Geschikt voor
Slot Spooksteyn	Ga samen met Lin op onderzoek uit in het mysterieuze Slot Spooksteyn. Volgens een oude legende woont hier een eng monster. Maar Lin heeft gehoord dat het monster juist heel lief is.	Onderbouw 
Boomhut bouwen	Maak samen met bouwvakker Bobby de vetste boomhut! Verzamel materialen om stap voor stap een boomhut te maken.	Bovenbouw 
Pizza bakken	Help Mario om voor alle klanten een pizza te bakken. Verzamel ingrediënten en maak de lekkerste pizza's!	Bovenbouw 
Jungle Avontuur	Ga mee op een spannende reis door de jungle. Tijdens je reis verzamel je materialen om zo steeds dichterbij de schat te komen.	Bovenbouw 
Sportheld	Word de sportheld van de eeuw door de beste te zijn in alle sporten. Tijdens het spel ontwikkel je vaardigheden om zo de sporten te winnen.	Bovenbouw 

Overzicht Verhaallijnen

Verhaallijn	Beschrijving	Geslacht voor	
Pizza delivery (Engels)	Help pizza chef Mario deliver the tastiest pizzas. Can you deliver a pizza to all customers in time?	Bovenbouw	
Meester Sander	Het digibord van meester Sander doet het niet meer. De kinderen gaan op zoek naar een oplossing en leren zo meer over stroom en internet.	Bovenbouw	
MediaMasters	De laatste controle is bezig voordat het avontuur in de trein begint. Help jij het mysterieuze figuur met de laatste voorbereidingen, voordat de 'spelers' ontwaken?	Bovenbouw	

Hakken

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met hakken: het opdelen van klankzuivere woorden in klanken. Bij ieder station zijn plaatjes te vinden. De kinderen gaan steeds op zoek naar de klanken die bij het plaatje horen.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het opdelen van klankzuivere woorden in losse klanken.

Kerdoel

4, 10, 11, 12

Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.
- Auditieve analyse op klankniveau.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke woorden je wilt oefenen:

- MKM
- MKMM & MMKM



Plakken

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met plakken: het samenvoegen van losse klanken tot klankzuivere woorden. Bij ieder station zijn klanken te vinden. De kinderen plakken de klanken aan elkaar en gaan op zoek naar het plaatje dat bij de klanken hoort.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het samenvoegen van losse klanken tot klankzuivere woorden.

Kerdoel

4, 10, 11, 12

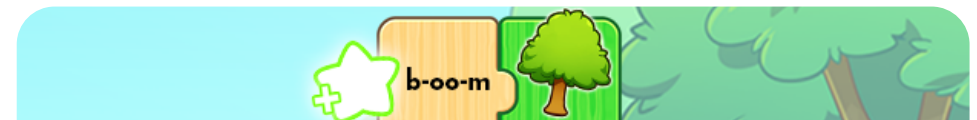
Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.
- Auditieve synthese op klankniveau.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke woorden je wilt oefenen:

- MKM
- MKMM & MMKM



Hakken en plakken

Geschied vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en
alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met hakken en plakken: het opdelen van klankzuivere woorden in klanken en het samenvoegen van losse klanken tot klankzuivere woorden. Bij ieder station zijn klanken of plaatjes te vinden. De kinderen hakken of plakken deze en gaan op zoek naar het plaatje of klanken die erbij horen.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het opdelen van klankzuivere woorden in klanken en het samenvoegen van losse klanken tot klankzuivere woorden.

Kerdoel

4, 10, 11, 12

Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.
- Auditieve analyse op klankniveau.
- Auditieve synthese op klankniveau.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke woorden je wilt oefenen:

- MKM
- MKMM & MMKM



Klinkt als...beginklanken

Geschied vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en
alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met beginklanken. Bij ieder station zijn plaatjes te vinden. De kinderen gaan steeds op zoek naar een klank en een plaatje met dezelfde klank.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van beginklanken.

Kerdoel

4, 10, 12

Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Ontdekken van het alfabetisch principe (in een speelse context).
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Klinkt als...eindklanken

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en
alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met eindklanken. Bij ieder station zijn plaatjes te vinden. De kinderen gaan steeds op zoek naar een klank en een plaatje met dezelfde klank.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van eindklanken.

Kerdoel

4, 10, 12

Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Ontdekken van het alfabetisch principe (in een speelse context).
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Kun jij het rijmen?

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en
alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met de vaardigheid van het rijmen. Op de tablet zien de kinderen een overzicht met memorykaartjes. Ze gaan steeds op zoek naar de kaartjes die op elkaar rijmen.

Doelen

Leerdoel

In dit spel oefenen de kinderen met rijmen.

Kerdoel

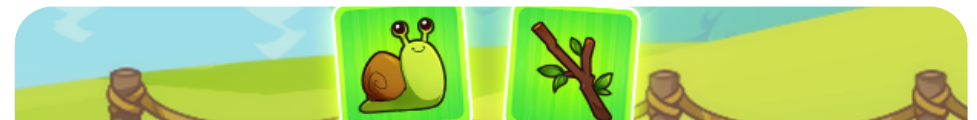
10, 12

Aanbodsdoelen

- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Herkennen en gebruiken van rijmwoorden.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Zoek de letters

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Nederlands

Lezen

Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met letterherkenning. Bij ieder station vinden ze een zoekplaat met letters. Door in de zoekplaat goed om zich heen te kijken, gaan de kinderen op zoek naar de juiste letter.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van letters.

Kerdoel

4, 5, 8, 10, 12

Aanbodsdoelen

- Spelen met klanken (fonemen) en symbolen, woorden verklanken.
- Ontdekken van het alfabetisch principe (in een speelse context).
- Deelnemen aan woord- en klankspelletjes.
- Ontdekken dat letters met klanken corresponderen.
- Spelen met lettertekens (benoemen en schrijven).

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke letters je wilt oefenen:

- Klinkers: a, e, i, o, u
- Medeklinkers: b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z
- Lange klanken: aa, ee, oo, uu
- Tweeklanken: oe, ij, eu, ie, ou, au, ei, ui



Achter...eh...voorzetsels

Geschikt vanaf PO groep 5

Leerlijn

Nederlands

Begrippenlijst

Fonemisch bewustzijn en alfabetisch principe

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met voorzetsels. Bij ieder station vinden ze een zoekplaat met woorden. Door in de zoekplaat goed om zich heen te kijken, gaan de kinderen op zoek naar het juiste voorzetsel in een zin.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen van voorzetsels.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van taalbegrippen: voorzetsels.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Woordsoorten: werkwoorden

Geschikt vanaf PO groep 4

Leerlijn

Nederlands

Begrippenlijst

Woordsoorten

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met werkwoorden. Bij ieder station vinden ze een zoekplaat met woorden. Door in de zoekplaat goed om zich heen te kijken, gaan de kinderen op zoek naar het juiste werkwoord in een zin.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van werkwoorden.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van taalbegrippen: werkwoorden

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

Woordsoorten: bijvoeglijk naamwoord

Geschikt vanaf PO groep 5

Leerlijn

Nederlands

Begrippenlijst

Woordsoorten

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met bijvoeglijk naamwoorden. Bij ieder station vinden ze een zoekplaat met woorden. Door in de zoekplaat goed om zich heen te kijken, gaan de kinderen op zoek naar het juiste bijvoeglijk naamwoord in een zin.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen van het bijvoeglijk naamwoord in een zin.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van taalbegrippen: bijvoeglijk naamwoord.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Woordsoorten: voltooid deelwoord

Geschied vanaf PO groep 7

Leerlijn

Nederlands

Begrippenlijst

Woordvorming

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het voltooid deelwoord. Bij ieder station vinden ze een zoekplaat met woorden. Door in de zoekplaat goed om zich heen te kijken, gaan de kinderen op zoek naar het juiste voltooid deelwoord in een zin.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en het spellen van het voltooid deelwoord.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van taalbegrippen: voltooid deelwoord.
- kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels: morfologische spelling op grammaticale basis: (prefix) homofoon.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Woorden die spreken: spreekwoorden

Geschied vanaf PO groep 6

Leerlijn

Nederlands

Begrippenlijst

Stijl en betekenis

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met spreekwoorden. Bij de stations zijn verschillende woorden te vinden. De kinderen gaan op zoek naar het woord dat past op de lege plek in een spreekwoord.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met verschillende spreekwoorden.

Kerdoel

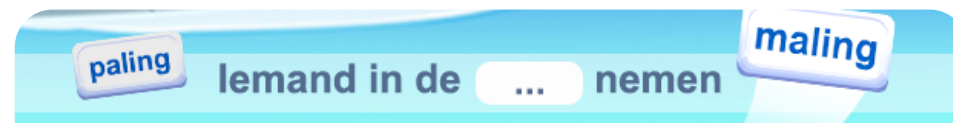
10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van taalbegrippen: spreekwoorden.
- Gebruikmaken van spreekwoorden, gezegden en uitdrukkingen in de eigen teksten.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Weetwoorden: f/v

Geschikt vanaf PO groep 4

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Alfabetische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen de weetwoorden met f en v. Bij de stations zijn verschillende woorden te vinden. De kinderen gaan op zoek naar de goed gespelde woorden.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met de spelling van weetwoorden met f en v.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels.
- Alfabetische spelling: op basis van een een-op-een-relatie tussen klank en teken: f-, v- en ongeleed -f-, -v-.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Weetwoorden: au/ou

Geschikt vanaf PO groep 4

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Logografische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen de weetwoorden met au en ou. Bij de stations zijn verschillende woorden te vinden. De kinderen gaan op zoek naar de goed gespelde woorden.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met de spelling van weetwoorden met au en ou.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels.
- Logografische spelling: gebaseerd op vaststaande combinaties zonder regelvorming (woorden met ...).

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Weetwoorden: ei/ij

Geschikt vanaf PO groep 4

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Logografische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen de weetwoorden met ei en ij. Bij de stations zijn verschillende woorden te vinden. De kinderen gaan op zoek naar de goed gespelde woorden.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met de spelling van weetwoorden met ei en ij.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels.
- Logografische spelling: gebaseerd op vaststaande combinaties zonder regelvorming (woorden met ...).

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Woordsoorten: bijvoeglijk gebruikt voltooid deelwoord

Geschikt vanaf PO groep 7

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Lexiaal-morfologische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het bijvoeglijk gebruikt voltooid deelwoord. Bij ieder station vinden ze een zoekplaat met woorden. Door in de zoekplaat goed om zich heen te kijken, gaan de kinderen op zoek naar het juiste bijvoeglijk gebruikt voltooid deelwoord in een zin.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en het spellen van het bijvoeglijk gebruikt voltooid deelwoord.

Kerdoel

10, 11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels: lexiaal-morfologische spelling.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Werkwoordspelling tegenwoordige tijd

Geschied vanaf PO groep 6

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Morfologische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met werkwoordspelling in de tegenwoordige tijd. Bij ieder station zijn werkwoorden te vinden. De kinderen gaan op zoek naar het werkwoord dat in de zin past.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met werkwoordspelling in de tegenwoordige tijd.

Kerdoel

11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels: morfologische spelling.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Werkwoordspelling verleden tijd

Geschied vanaf PO groep 6

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Morfologische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met werkwoordspelling in de verleden tijd. Bij ieder station zijn werkwoorden te vinden. De kinderen gaan op zoek naar het werkwoord dat in de zin past.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met werkwoordspelling in de verleden tijd.

Kerdoel

11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels: morfologische spelling.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Werkwoordspelling voltooid deelwoord

Geschikt vanaf PO groep 6

Leerlijn

Nederlands

Taalverzorging

Morfologische spelling

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met werkwoordspelling van het voltooid deelwoord. Bij ieder station zijn werkwoorden te vinden. De kinderen gaan op zoek naar het werkwoord dat in de zin past.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met werkwoordspelling van het voltooid deelwoord.

Kerdoel

11

Aanbodsdoelen

- Kennismaken met en gebruiken van spellingscategorieën en -regels: morfologische spelling.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Zoek de getallen

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met getalherkenning. Bij ieder station vinden ze een zoekplaat met getallen. Door in de zoekplaat goed om zich heen te kijken, gaan de kinderen op zoek naar het juiste getal.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het herkennen en benoemen van getallen.

Kerdoel

23, 26

Aanbodsdoelen

- Herkennen, lezen en schrijven van cijfers en getallen tot ten minste 20 en verkennen van grotere getallen.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke getallen je wilt oefenen:

- 1-10
- 11-20
- 21-50
- 1-20
- 1-50



Tellen met dieren

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Hoeveelheden

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met tellen. Bij ieder station zijn dieren te vinden. De kinderen gaan steeds op zoek naar een bepaald dier om daar het juiste aantal van te verzamelen.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met (op)tellen en het samenvoegen van getallen.

Kerdoel

23, 29

Aanbodsdoelen

- Tellen van hoeveelheden (resultatief tellen) tot ten minste 20 en de regels van het tellen leren.
- (Her)kennen van getalbeelden tot ten minste 20 (bijv. zonder te tellen zien dat er drie vingers zijn opgestoken).
- Splitsen en samenvoegen van kleine hoeveelheden tot ten minste 20.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke aantallen je wilt oefenen:

- 1-5
- 1-10



Tellen met dieren

Geschikt vanaf PO groep 1

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Hoeveelheden

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met tellen. Bij ieder station zijn dieren te vinden. De kinderen gaan steeds op zoek naar een bepaald dier om daar het juiste aantal van te verzamelen.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met (op)tellen en het samenvoegen van getallen.

Kerdoel

23, 29

Aanbodsdoelen

- Tellen van hoeveelheden (resultatief tellen) tot ten minste 20 en de regels van het tellen leren.
- (Her)kennen van getalbeelden tot ten minste 20 (bijv. zonder te tellen zien dat er drie vingers zijn opgestoken).
- Splitsen en samenvoegen van kleine hoeveelheden tot ten minste 20.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke aantallen je wilt oefenen:

- 1-10
- 11-20
- 1-20



Splisen t/m 10

Geschikt vanaf PO groep 3



Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Hoeveelheden

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het splitsen van hoeveelheden t/m 10. Samen met Semsom gaan de kinderen op zoek naar de schat en maken ze onderweg verschillende rekenopdrachten. Hoog in de boomtoppen maken de kinderen paddenstoelen met splitsingen compleet. Na een plons in de rivier spelen ze memory met splitsingen en in de heuvels lossen ze splitspalen op. Lukt het iedereen om daarna de schat te vinden?

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het splitsen van hoeveelheden t/m 10.

Kerdoel

23, 24, 26, 28, 29

Aanbodsdoelen

- Splitsen en samenvoegen van kleine hoeveelheden tot ten minste 20.
- Handelend optellen, aftrekken en splitsen van hoeveelheden onder ten minste 20.

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.

We zoeken ons een breuk

Geschikt vanaf PO groep 6

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Breuken

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met breuken. Bij ieder station zijn breuken of plaatjes van breuken te vinden. De kinderen gaan op zoek naar het juiste plaatje bij de breuk en andersom.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het visualiseren van breuken.

Kerdoel

23, 24, 26

Aanbodsdoelen

- Inzicht verwerven dat breuken ontstaan uit verdeelsituaties en meetsituaties.
- Inzicht verwerven dat breuken een verhouding weergeven van twee aantallen (bijv. $\frac{3}{4}$ deel is 3 van de 4).

Mogelijkheden tot differentiatie

N.v.t.



Zet jij de kommagetallen op een rijtje?

Geschied vanaf PO groep 6

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Getalbegrip

Decimale getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met kommagetallen. Bij de stations zijn kommagetallen te vinden. Door de stations in de juiste volgorde te scannen, zetten de kinderen de kommagetallen in de goede volgorde van klein naar groot, of andersom.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het op volgorde zetten van decimale getallen.

Kerdoel

23, 24, 26

Aanbodsdoelen

- Lezen, schrijven en uitspreken van decimale getallen, ook in helen, tienden, honderdsten en duizendsten.
- Onderzoeken van structuren van decimale getallen en de specifieke rol van de '0' decimale getallen (bijv. in welke van de volgende getallen is de '0' noodzakelijk: 0,7; 0,07; 0,70).
- Positioneren van decimale getallen ten opzichte van andere (decimale) getallen en breuken.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen hoeveel decimalen achter de komma je wilt oefenen:

- 1
- 2
- 3



Plussommen

Geschied vanaf PO groep 3



Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Optellen en aftrekken met hele getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van plussommen. Bij ieder station zijn getallen te vinden. Door de plussom in het scherm op te lossen, weten de kinderen naar welke getallen ze op zoek moeten gaan.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het automatiseren van plussommen tot en met 20.

Kerdoel

26, 27, 29

Aanbodsdoelen

- (Her)kennen, begrijpen en gebruiken van wiskundetaal bij optellen ('erbij komen/vermeerderen' en 'samenvoegen' en de formele notatie: $.. + .. =$).
- Onderhouden van het memoriseren (uit het hoofd kennen) van de splitsingen van getallen tot en met 10 en van de optellingen en aftrekkingen onder de tien en over het eerste tiental.
- Onderhouden van het automatiseren (vlot uitrekenen) van optellen en aftrekken tot ten minste 100.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke sommen je wilt oefenen:

- 0-10
- 10-20 zonder tientaloverschrijding
- 0-20 met tientaloverschrijding:



Plussommen t/m 10 en 20

Geschied vanaf PO groep 3

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Optellen en aftrekken met hele getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met plussommen t/m 10 of 20 (met of zonder tientaloverschrijding). Samen met Semsom gaan de kinderen op zoek naar de schat en maken ze onderweg verschillende rekenopdrachten. Hoog in de boomtoppen maken de kinderen plussommen met ondersteuning van een rekenrek. Na een plons in de rivier en hoog in de heuvels maken de kinderen kale plussommen. Lukt het iedereen om daarna de schat te vinden?

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met plussommen t/m 10 of 20.

Kerdoel

23, 24, 26

Aanbodsdoelen

- Handelend optellen, aftrekken en splitsen van hoeveelheden onder ten minste 20.
- Handelend omgaan met begrippen rond optellen, aftrekken en splitsen zoals erbij tellen, weghalen, erbij, nog eentje, eraf, weg, samen, over.
- Handelend optellen en aftrekken onder ten minste 20 in de context van de telrij.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke sommen je wilt oefenen:

- 0-10
- 10-20
- 0-20 met tientaloverschrijding



Minsommen

Geschied vanaf PO groep 3



Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Optellen en aftrekken met hele getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van minsommen. Bij ieder station zijn getallen te vinden. Door de minsom op het scherm op te lossen, weten de kinderen naar welke getallen ze op zoek moeten gaan.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het automatiseren van minsommen tot 20.

Kerdoel

26, 27, 29

Aanbodsdoelen

- (Her)kennen, begrijpen en gebruiken van wiskundetaal bij aftrekken ('weghalen/wegnemen/eraf' en 'verschil bepalen' en de formele notatie: .. - .. = ..).
- Onderhouden van het memoriseren (uit het hoofd kennen) van de splitsingen van getallen tot en met 10 en van de optellingen en aftrekkingen onder de tien en over het eerste tiental.
- Onderhouden van het automatiseren (vlot uitrekenen) van optellen en aftrekken tot ten minste 100.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke sommen je wilt oefenen:

- 0-10
- 10-20 zonder tientaloverschrijding
- 0-20 met tientaloverschrijding



Minsommen t/m 10 en 20

Geschikt vanaf PO groep 3

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Optellen en aftrekken met hele getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met minsommen t/m 10 of 20 (met of zonder tientaloverschrijding). Samen met Semsom gaan de kinderen op zoek naar de schat en maken ze onderweg verschillende rekenopdrachten. Hoog in de boomtoppen maken de kinderen minsommen met ondersteuning van een rekenrek. Na een plons in de rivier en hoog in de heuvels maken de kinderen kale minsommen. Lukt het iedereen om daarna de schat te vinden?

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met minsommen t/m 10 of 20.

Kerdoel

23, 24, 26

Aanbodsdoelen

- Handelend optellen, aftrekken en splitsen van hoeveelheden onder ten minste 20.
- Handelend omgaan met begrippen rond optellen, aftrekken en splitsen zoals erbij tellen, weghalen, erbij, nog eentje, eraf, weg, samen, over.
- Handelend optellen en aftrekken onder ten minste 20 in de context van de telrij.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke sommen je wilt oefenen:

- 0-10
- 10-20
- 0-20 met tientaloverschrijding



Ken jij de tafels al?

Geschikt vanaf PO groep 4

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Vermenigvuldigen en delen met hele getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het automatiseren van de tafels van vermenigvuldiging. Bij de stations zijn sommen of antwoorden uit de tafels te vinden. Door de stations in de goede volgorde te scannen, zetten de kinderen de sommen en antwoorden in de goede volgorde van klein naar groot.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het automatiseren van de tafels van vermenigvuldiging.

Kerdoel

23, 24, 27

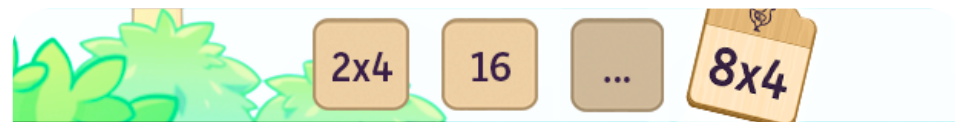
Aanbodsdoelen

- (Her)kennen, begrijpen en gebruiken van wiskundetaal bij vermenigvuldigen zoals 'aantal keer', 'keer', 'maal', herhaald optellen', 'vermenigvuldigen met' en de formele notatie $.. \times .. =$.
- Onderhouden van het memoriseren (uit het hoofd kennen) van alle vermenigvuldigingen uit de tafels tot en met 10.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke tafels je wilt oefenen:

- | | | |
|-----|------|------|
| • 1 | • 6 | • 11 |
| • 2 | • 7 | • 12 |
| • 3 | • 8 | |
| • 4 | • 9 | |
| • 5 | • 10 | |



Keersommen

Geschied vanaf PO groep 4



Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Vermenigvuldigen en delen met hele getallen

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met keersommen t/m 10 of 20. Samen met Semsom gaan de kinderen op zoek naar de schat en maken ze onderweg verschillende rekenopdrachten. Hoog in de boomtoppen maken de kinderen keersommen met ondersteuning van een plaatje of de getallenlijn. Na een plons in de rivier spelen ze memory met keersommen en antwoorden en hoog in de heuvels maken ze kale keersommen. Lukt het iedereen om daarna de schat te vinden?

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met keersommen t/m 10.

Kerdoel

23, 24, 26, 27, 28, 29, 30

Aanbodsdoelen

- onderhouden van het memoriseren (uit het hoofd kennen) van alle vermenigvuldigingen uit de tafels tot en met 10
- (her)kennen, begrijpen en gebruiken van wiskundetaal bij vermenigvuldigen zoals 'aantal keer', 'keer', 'maal', 'herhaald optellen', 'vermenigvuldigen met' en de formele notatie $\cdot$, $\times$, $\cdot$, $\cdot$, $\cdot$

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke tafels je wilt oefenen:

- Tafels 1, 2, 5 en 10
- Tafels 1 t/m 5 en 10
- Tafels 6 t/m 9
- Tafels 1 t/m 10

Rekenen met gelijknamige breuken

Geschied vanaf PO groep 7

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Bewerkingen

Bewerkingen met breuken

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het optellen en/of aftrekken van gelijknamige breuken. Op de tablet zien de kinderen een deel van een som. Bij de stations gaan ze op zoek naar de missende breuk in de som.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het optellen en/of aftrekken van gelijknamige breuken.

Kerdoel

23, 24, 25, 26, 27, 29, 30

Aanbodsdoelen

- Compliceren, vereenvoudigen en gelijknamig maken van echte breuken en samengestelde breuken.
- Inzichtelijk uitvoeren van bewerkingen met breuken in formele wiskundetaal: optellen en aftrekken van gelijknamige breuken.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke sommen je wilt oefenen:

Som uitkomst:

- kleiner dan 1
- groter dan 1
- beide

Soort som:

- plus
- min
- beide

$$\frac{4}{5} - \dots = \frac{1}{5}$$



Klokkijken analoog

Geschied vanaf PO groep 3

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Meten

Tijd

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met het klokkijken op de analoge klok. Op de tablet zien de kinderen een overzicht met memorykaartjes. Ze gaan steeds op zoek naar kaartjes met dezelfde klokken en tijden.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met klokkijken op de analoge klok.

Kerdoel

23, 24, 28, 29, 33

Aanbodsdoelen

- Aflezen van tijden op analoge klokken.
- Gebruiken van begrippen rond tijd, zoals uur, kwartier, half uur.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke tijden je wilt oefenen:

Hele uren, halve uren, kwartieren, tien voor/over, vijf voor/over



Metten is weten

Geschied vanaf PO groep 6

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Meten

Lengte, omtrek, oppervlakte, inhoud en gewicht

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met de maten uit het metrieke stelsel. Bij de stations zijn eenheden te vinden. Door de stations in de juiste volgorde te scannen, zetten de kinderen de eenheden in de goede volgorde van klein naar groot, of andersom.

Doelen

Leerdoel

De kinderen oefenen met het automatiseren van de volgorde van verschillende maten uit het metrieke stelsel.

Kerdoel

23, 24, 32, 33

Aanbodsdoelen

- Maten voor lengte en omtrek uitspreken en noteren: km, hm, dam, m, dm, cm, mm.
- Kennen, uitspreken en noteren van verschillende oppervlaktematen: km², m², dm², cm², mm², are (a), hectare (ha).
- Doorzien en uitleggen van de decimale structuur van het metrieke stelsel, de samenhang met ons getallenstelsel en de samenhang tussen de verschillende lengtematen; hierbij de betekenis van de voorvoegsels milli-, centi-, deci-, hecto- en kilo- weten en deze voorvoegsels gebruiken.
- Doorzien en uitleggen van het decimale systeem van inhoudsmaten (litermaten en kubieke maten) in het metrieke stelsel en de relaties hiertussen; herleiden op basis van die relaties: 1 dl = 10 cl; 1 dl = 1/10 l; 1 l = 10 dl; 1 l = 100 cl; 1 m³ = 1000 dm³; 1 l = 1 dm³, enzovoort.
- Het systeem van gewichtsmaten in het metrieke stelsel, onderzoeken, de relaties tussen de maten uitleggen (kg, hg, dag, g, dg, cg, mg) en de betekenis van de voorvoegsels milli- en kilo- hierbij gebruiken.

Mogelijkheden tot differentiatie

Je kunt kiezen welke grootheden je wilt oefenen:

Lengte, oppervlakte, volume, inhoud, gewicht



Vormen

Geschikt vanaf PO groep 1/2

Leerlijn

Rekenen - wiskunde

Meetkunde

Opereren met vormen en figuren

Spelbeschrijving

In dit spel oefenen de kinderen met eindklanken. Bij ieder station zijn plaatjes te vinden. De kinderen gaan steeds op zoek naar een klank en een plaatje met dezelfde klank.

Doelen

Leerdoel

In dit spel oefenen de kinderen met het onderscheiden en benoemen van meetkundige vormen. Bij ieder station zijn vormen te vinden. De kinderen gaan steeds op zoek naar een bepaalde vorm om deze te verzamelen.

Kerdoel

23, 32

Aanbodsdoelen

- Onderscheiden en onderzoeken van meetkundige vormen zoals cirkel, rechthoek, vierkant, driehoek, ruit, bol, kubus.

Mogelijkheden tot differentiatie

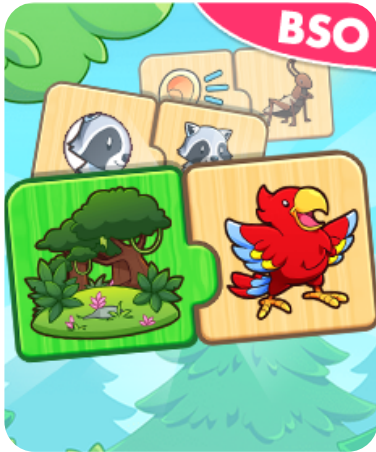
Je kunt kiezen welke vormen je wilt oefenen:

Driehoek, cirkel, rechthoek, vierkant, ovaal, ruit, bol, kubus, cilinder, achthoek, zeshoek, vijfhoek



Dierenavontuur

Geschikt voor onderbouw



Thema

Dieren

In dit spel gaan de kinderen samen met Noa de ranger op avontuur in Natuurpark Spring. Ze oefenen met het herkennen van dierengeluiden, ontdekken hoe het dier eruitziet, en leren waar de dieren leven.

Dierenexpert

Geschikt voor middenbouw



Thema

Dieren

De kinderen worden door het spelen van dit spel echte dierenexperts. Ze oefenen met het herkennen van uitdagende dierengeluiden, ontdekken de namen en het uiterlijk van dieren, en leren allerlei feitjes over dieren.

Te gekke weetjes

Geschikt voor onderbouw



Thema

Trivia

In dit spel gaan de kinderen aan de slag met verschillende thema's en onderwerpen zoals natuur, sport, media, en gezondheid. Ze oefenen met het herkennen van alledaagse geluiden en beantwoorden trivia vragen.

Weet wat je eet

Geschikt voor onderbouw



Thema

Eten

De kinderen komen door het spelen van dit spel alles te weten over verschillende soorten groente en fruit. Ze oefenen met het herkennen van eten en hun naam.

Smikkelfeest

Geschikt voor middenbouw



Thema

Eten

Het spelen van dit spel is voor de kinderen een feestje. Ze oefenen met het herkennen van verschillende soorten eten, en wat voor gerechten je ermee kan maken.

Landen en vlaggen

Geschikt voor bovenbouw



Thema

Landen en vlaggen

De kinderen komen door het spelen van dit spel van alles te weten over landen en hun vlag, bezienswaardigheden en talen die gesproken worden over de hele wereld.

Landen en vlaggen (moeilijk)

Geschikt voor bovenbouw



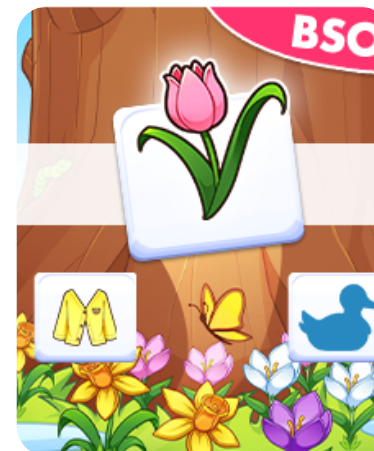
Thema

Landen en vlaggen

De kinderen komen door het spelen van dit spel van alles te weten over landen en hun vlag, bezienswaardigheden en talen die gesproken worden over de hele wereld.

Liefdevolle lente

Geschikt voor onderbouw



Thema

Seizoenen

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen lente. Ze leren welke kleding bij de lente hoort en oefenen met het herkennen van plaatjes die kenmerkend zijn voor de lente.

Zonnige zomer

Geschikt voor onderbouw



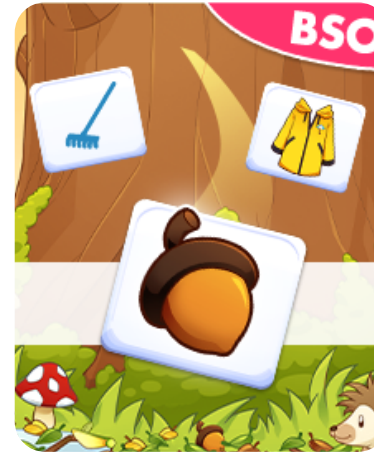
Thema

Seizoenen

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen zomer. Ze leren welke kleding bij de zomer hoort en oefenen met het herkennen van plaatjes die kenmerkend zijn voor de zomer.

Heerlijke herfst

Geschikt voor onderbouw



Thema

Seizoenen

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen herfst. Ze leren welke kleding bij de herfst hoort en oefenen met het herkennen van plaatjes die kenmerkend zijn voor de herfst.

Wilde winter

Geschikt voor onderbouw



Thema

Seizoenen

In dit spel ontdekken de kinderen verschillende kenmerken van het seizoen winter. Ze leren welke kleding bij de winter hoort en oefenen met het herkennen van plaatjes die kenmerkend zijn voor de winter.

Dieren in het Engels

Geschikt voor bovenbouw



Thema

Engels

In dit spel oefenen de kinderen met de Engelse namen voor dieren. Ze leren hoe de dieren in het Engels genoemd worden, hoe de dieren in het Engels geschreven en uitgesproken worden.

Engelse woorden (makkelijk)

Geschikt voor bovenbouw



Thema

Engels

In dit spel oefenen de kinderen met Engelse woorden. Ze leren de Engelse woorden bij de plaatjes en hoe de woorden geschreven en uitgesproken worden. De woorden in het spel zijn vaak met minder dan zes verschillende letters.

Engelse woorden (moeilijk)

Geschikt voor bovenbouw



Thema

Engels

In dit spel oefenen de kinderen met Engelse woorden. Ze leren de Engelse woorden bij de plaatjes en hoe de woorden geschreven en uitgesproken worden. De woorden in het spel zijn vaak met meer dan vijf verschillende letters.

Slot Spooksteyn

Geschikt voor middenbouw



Thema

Avontuur

Ga samen met Lin op onderzoek uit in het mysterieuze Slot Spooksteyn. Volgens een oude legende woont hier een eng monster. Maar Lin heeft gehoord dat het monster juist heel lief is.

Slot Spooksteyn

Geschikt voor bovenbouw



Thema

Avontuur

Ga samen met Lin op onderzoek uit in het mysterieuze Slot Spooksteyn. Volgens een oude legende woont hier een eng monster. Maar Lin heeft gehoord dat het monster juist heel lief is.

De laatste controle

Geschikt voor bovenbouw



Thema

Avontuur

In dit spel oefenen de kinderen met Engelse woorden. Ze leren de Engelse woorden bij de plaatjes en hoe de woorden geschreven en uitgesproken worden. De woorden in het spel zijn vaak met minder dan zes verschillende letters.

Astronautentraining

Geschikt voor bovenbouw



Thema

Avontuur

Astronauten verzamelen! Ga de strijd aan met elkaar in spannende minigames voor een ticket naar de ruimte. Rennen, springen en winnen - bereid je voor op een buitenaards avontuur!